

**KEAKTIFAN SISWA DITINJAU DARI STRATEGI PEMBELAJARAN
HUMOR DAN RASA KEBERSAMAAN DALAM KELAS PADA SISWA
KELAS VII SMP N 2 GATAK SUKOHARJO TAHUN 2012**

NASKAH PUBLIKASI

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana Strata-1
Program Studi Pendidikan Akuntansi**



Disusun Oleh :

NUNIK FATMAWATI
A210090121

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2013



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos 1-Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417 Fax: 715448 Surakarta 57102

SURAT PERSETUJUAN ARTIKEL PUBLIKASI ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/ tugas akhir:

Nama : **Drs. H. Sami'an, M.M**

NIP : **131292114**

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi dari mahasiswa:

Nama : Nunik Fatmawati

NIM : A.210.090.121

Progam Studi : Pendidikan Akuntansi

Judul Skripsi : Keaktifan Siswa Ditinjau dari Strategi Pembelajaran Humor dan Rasa
Kebersamaan dalam Kelas pada Siswa Kelas VII SMP N 2 Gatak
Sukoharjo Tahun 2012

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 19 Maret 2013

Pembimbing

Drs. H. Sami'an, M.M

**KEAKTIFAN SISWA DITINJAU DARI STRATEGI PEMBELAJARAN
HUMOR DAN RASA KEBERSAMAAN DALAM KELAS PADA SISWA KELAS
VII SMP N 2 GATAK SUKOHARJO TAHUN 2012**

Nunik Fatmawati, A210090121, Program Studi Pendidikan Akuntansi , Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Memberikan siswa kesempatan lebih baik untuk belajar dengan jenis kecerdasan yang dimiliki siswa. 2) Untuk memberikan pembekalan pada siswa agar mampu berfikir aktif dan kreatif. 3) Melatih proses mental atas informasi yang diterima, dirasakan, dan disimpan dalam ingatan. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian berlokasi di SMP N 2 Gatak Sukoharjo. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII A, B, C, D, dan E sebanyak 160 siswa dan sampel sebesar 40 siswa dengan cara simple random sampling. Teknik pengumpulan data ketiga variabel menggunakan angket. Variabel terikat (Y) adalah keaktifan siswa, variabel bebas yaitu strategi pembelajaran humor (X_1) dan rasa kebersamaan dalam kelas (X_2). Teknik analisis data menggunakan analisis regresi linier ganda, uji t, dan juga sumbangan relatif dan sumbangan efektif. Kesimpulan dari penelitian ini adalah 1) Strategi pembelajaran humor berpengaruh positif terhadap keaktifan siswa terbukti dengan H_0 ditolak, hasil uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,129 > 2,023$ dan nilai probabilitas $0,040 < 0,05$. 2) Rasa kebersamaan dalam kelas juga berpengaruh positif terhadap keaktifan siswa dengan hasil uji $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,454 > 2,023$ dan nilai probabilitas $0,019 < 0,05$. 3) Strategi pembelajaran humor dan rasa kebersamaan dalam kelas secara bersamaan berpengaruh positif terhadap keaktifan siswa. Berdasarkan uji F diperoleh bahwa H_0 ditolak dengan hasil $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $4,882 > 3,252$ dan nilai signifikansi $0,013 < 0,05$. 4) Variabel strategi pembelajaran humor memberikan sumbangan relatif 29,10% dan sumbangan efektif 6,08%. 5) Variabel rasa kebersamaan dalam kelas memberikan sumbangan relatif -66,91% dan sumbangan efektif -13,98%.

Kata kunci : Keaktifan siswa, strategi pembelajaran humor, dan rasa kebersamaan dalam kelas

A. PENDAHULUAN

Pendidikan manusia seutuhnya bertujuan agar individu dapat mengekspresikan dan mengaktualisasi diri dengan mengembangkan secara optimal dimensi-dimensi kepribadian yaitu emosional, intelektual, sosial, moral, dan religius. Berbagai upaya dalam aspek kognitif, sikap dan nilai-nilai serta ketrampilan yang diperlukan oleh setiap orang. Dirumuskan dalam tujuan pendidikan nasional menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) Pasal 3 No.20 Tahun 2003:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab”.

Kegiatan belajar mengajar dikelas diharapkan siswa selalu aktif dalam proses pembelajaran sehingga tercipta suasana belajar yang efektif dan efisien. Kualitas pendidikan di Indonesia dianggap oleh sebagian kalangan masih rendah yang disebabkan oleh berbagai faktor, misal rendahnya kualitas guru, sampai sarana dan prasarana yang tidak lengkap. Kualitas pendidikan juga dipengaruhi oleh ketidakmampuan guru dalam menerapkan dan menggunakan pendekatan yang sesuai dengan mata pelajaran yang hendak diajarkan, sehingga apa yang menjadi indikator dalam proses pembelajaran dapat dicapai secara maksimal.

Pembelajaran aktif pada siswa kelas VII SMP N 2 Gatak memanfaatkan keterlibatan proses berpikir siswa dalam mengumpulkan informasi baru, melahirkan ide-ide baru, dan menerapkan ilmu yang dimiliki. Ada lima unsur dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran efektif, khususnya bila melibatkan siswa sebagai pemikir yaitu : aktivitas memusatkan perhatian, struktur kooperatif, mediasi, transfer, penilaian diri.

Proses belajar mengajar yang menumbuhkan berpikir evaluasi adalah kegiatan belajar mengajar yang mengajak siswa untuk berpikir sendiri secara kreatif dalam memecahkan masalah. Ciri utama kerja pikir evaluasi adalah munculnya pengetahuan baru. Berpikir merupakan proses mental atas informasi yang dirasakan, atau disimpan dalam ingatan. Berpikir berkaitan dengan mengingat dan mengungkapkan informasi yang pernah disimpan. Proses berpikir itu antara lain analitis, kritis, dan kreatif.

Pembelajaran aktif bekerja pada berbagai tingkat di kelas, menantang siswa belajar lebih cerdas. Pada tingkat pertama, guru memanfaatkan penggunaan taktik pengajaran secara ekstensif dan terlatih, yang terbukti telah memberikan pengaruh terhadap prestasi siswa. Taktik-taktik tersebut sebagian besar memberikan siswa kesempatan yang seimbang untuk melibatkan pikirannya secara teratur selama berada di kelas dan di sekolah. Mereka harus menggunakan otaknya. Semakin sering siswa menggunakan otaknya, semakin kompleks simpul-simpul yang terjadi di dalam otak. Semakin kompleks simpul-simpul otak yang terbentuk, semakin banyak data yang dapat disimpan dan diingat kembali saat diperlukan. Dengan demikian simpul otak ini memperkaya gudang penyimpanan ilmu yang dimiliki siswa.

Tujuan dari adanya penelitian ini yaitu memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar lebih baik dengan kecerdasan yang dimiliki, untuk memberikan pembekalan pada siswa agar mampu berfikir aktif dan kreatif, dan melatih proses mental atas informasi yang diterima, dirasakan, dan disimpan dalam ingatan. Pasal 1 ayat 1 Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) menyatakan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengambil lokasi di SMP N 2 Gatak Sukoharjo. Waktu pelaksanaan penelitian selama penulis menjalani Program Pengalaman Lapangan yaitu bulan September sampai dengan Oktober 2012. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif tetapi juga menjelaskan hubungan antara ketiga variabel tersebut. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 160 siswa kelas VII A, B, C, D, E dan mengambil sampel 25% dari jumlah populasi yaitu sebesar 40 siswa (Arikunto, 2006:126). Variabel terikat (Y) adalah keaktifan siswa, variabel bebas adalah strategi pembelajaran humor (X_1) dan rasa kebersamaan dalam kelas (X_2). Alat pengumpulan data yang digunakan adalah angket dengan teknik *simple random sampling*. Teknik analisis data menggunakan analisis regresi linier ganda, uji t, sumbangan relatif dan sumbangan efektif.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Persamaan regresinya dapat ditulis :

$$\begin{aligned} Y &= a + b_1X_1 + b_2X_2 \\ &= 20,357 + 0,297 X_1 + 0,392 X_2 \end{aligned}$$

Koefisien b dinamakan koefisien arah regresi dan menyatakan perubahan rata-rata variabel Y untuk setiap perubahan variabel X_1 sebesar satu satuan dan X_2 sebesar satu satuan. Perubahan ini merupakan pertambahan bila b bertanda positif dan penurunan bila b bertanda negatif. Sehingga dari persamaan tersebut dapat diterjemahkan :

1. Konstanta sebesar 20,357 menyatakan bahwa jika tidak ada strategi pembelajaran humor (X_1) dan rasa kebersamaan dalam kelas (X_2), keaktifan siswa adalah sebesar 20,357.

2. Koefisien regresi X_1 sebesar 0,297 menyatakan bahwa setiap penambahan 1 strategi pembelajaran humor, maka akan menambah keaktifan siswa sebesar 0,297
3. Koefisien regresi X_2 sebesar 0,392 menyatakan bahwa setiap ada penambahan 1 rasa kebersamaan dalam kelas, maka keaktifan siswa bertambah sebesar 0,392.

Selain menggambarkan persamaan regresi output ini juga menampilkan uji signifikansi dengan uji t yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang nyata (signifikan) variabel strategi pembelajaran humor (X_1) dan rasa kebersamaan dalam kelas (X_2) secara sendiri-sendiri (*partial*) terhadap keaktifan siswa (Y).

Hipotesis :

H_0 = Tidak ada pengaruh yang memuaskan dan menggembirakan dengan semakin bertambahnya informasi pada awal proses pembelajaran.

H_1 = Ada pengaruh yang memuaskan dan menggembirakan dengan semakin bertambahnya informasi pada awal proses pembelajaran.

Keputusan :

Dari output diatas dapat dikehui variabel strategi pembelajaran humor nilai $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,129 > 2,023$ dengan probabilitas = $0,040 < 0.05$ maka H_0 ditolak yang berarti bahwa ada pengaruh yang memuaskan dan menggembirakan dengan semakin bertambahnya informasi pada awal proses pembelajaran.

Pengujian Hipotesis Kedua :

1. H_0 = Tidak ada pengaruh terhadap perasaan siswa yang jauh lebih penting dari pada hanya menerima informasi belaka.

H_1 = Ada pengaruh terhadap perasaan siswa yang jauh lebih penting dari pada hanya menerima informasi belaka.

2. Taraf signifikansi = 0.05

Nilai $t_{\alpha/2; n-1}$ atau $t_{0,025; 39} = 2,023$

H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$
 H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$

Diketahui t_{hitung} output adalah $2,454 > 2,023$ dan nilai probabilitas $0,019 < 0,05$ maka H_0 ditolak yang berarti ada pengaruh terhadap perasaan siswa yang jauh lebih penting dari pada hanya menerima informasi belaka.

1. H_0 = Tidak ada pengaruh terhadap keterbukaan dan penerimaan pendapat baru untuk menjadi siswa yang lebih baik.
 H_1 = ada pengaruh terhadap keterbukaan dan penerimaan pendapat baru untuk menjadi siswa yang lebih baik.

Nilai $f_{\alpha; n-1}$ atau $f_{0,05; 39} = 3,252$

H_0 ditolak jika $f_{hitung} > f_{tabel}$
 H_0 diterima jika $f_{hitung} < f_{tabel}$

Diketahui $f_{hitung} > f_{tabel}$ output adalah $4,882 > 3,252$ dan nilai probabilitas $0,013 < 0,05$ maka H_0 ditolak yang berarti ada pengaruh terhadap keterbukaan dan penerimaan pendapat baru untuk menjadi siswa yang lebih baik.

Sebelumnya dihitung nilai deviasi dari Σx_1y dan Σx_2y sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\Sigma x_1y &= \Sigma X_1Y - \frac{(\Sigma X_1)(\Sigma Y)}{n} \\ &= 41567 - \frac{1248 \times 1329}{n}\end{aligned}$$

$$= 102,2$$

$$\begin{aligned}\Sigma x_2y &= \Sigma X_2 Y - \frac{(\Sigma X_2)(\Sigma Y)}{n} \\ &= 41619 - \frac{1258 \times 1329}{40} \\ &= -178,05\end{aligned}$$

Dari analisis regresi diketahui:

$$a_1 = 0,297$$

$$a_2 = 0,392$$

$$JK_{\text{Reg}} = 104,299$$

$$R^2 = 0,209$$

Kemudian dapat dilakukan perhitungan sebagai berikut:

1. Sumbangan Relatif

$$\begin{aligned}SR\% X_1 &= \frac{a_1 \cdot \Sigma x_1 y}{JK_{\text{reg}}} \times 100\% \\ &= \frac{0,297 \times 102,2}{104,299} \times 100\% \\ &= \underline{\underline{29,10\%}}\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}SR\% X_2 &= \frac{a_2 \cdot \Sigma x_2 y}{JK_{\text{reg}}} \times 100\% \\ &= \frac{0,392 \times -178,05}{104,299} \times 100\% \\ &= \underline{\underline{-66,91\%}}\end{aligned}$$

2. Sumbangan Efektif

$$\begin{aligned}SE\% X_1 &= SR\% X_1 \cdot R^2 \\ &= \underline{\underline{29,10\%}} \times 0,209\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
&= 6,08\% \\
SE\% X_2 &= SR\% X_2 \cdot R^2 \\
&= -66,91\% \times 0,209 \\
&= -13,98\%
\end{aligned}$$

Jadi total sumbangan efektif adalah sebesar **-7,90%**.

Berdasarkan analisis perhitungan diketahui variabel strategi pembelajaran humor memberikan sumbangan relatif sebesar 29,10% dan sumbangan efektif sebesar 6,08%. Variabel rasa kebersamaan dalam kelas memberikan sumbangan relative sebesar -66,91% dan sumbangan efektif sebesar -13,98%.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penghitungan data diatas menunjukkan bahwa strategi pembelajaran humor dan rasa kebersamaan dalam kelas mempunyai pengaruh yang positif terhadap keaktifan siswa, terlihat dari nilai koefisien regresi $Y = 20,357 + 0,297X_1 + 0,392X_2$ dan nilai koefisien determinasi (R^2) = 0,209 yang berarti bahwa kombinasi antara variabel strategi pembelajaran humor dan rasa kebersamaan dalam kelas mempunyai pengaruh terhadap keaktifan siswa sebesar 20,9%.

1) Pengaruh strategi pembelajaran humor terhadap keaktifan siswa

Humor tidak sekedar mengajak siswa pada hal tertawa. Humor yang bermutu adalah yang sangat melegakan jiwa, logika siswa berkembang menuju pemahaman lebih dalam lagi. Humor yang bagus adalah membuat siswa terpancing untuk tertawa atas materi humor tersebut kemudian ada pemaknaan yang memungkinkan menyangkut materi pembelajaran. Dari uraian tersebut diatas mendukung hasil analisis data yang telah dilakukan dengan hasil $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,129 > 2,023$.

2) Hubungan rasa kebersamaan dalam kelas terhadap keaktifan siswa

Sikap ta'awun artinya sikap kebersamaan dan rasa saling memiliki dan saling membutuhkan antara satu sama lain, sehingga dapat

mewujudkan suatu pergaulan yang harmonis dan rukun. Dari uraian tersebut diatas mendukung hasil analisis data yang telah dilakukan dengan hasil $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,454 > 2,023$.

- 3) Kontribusi strategi pembelajaran humor dan rasa kebersamaan dalam kelas terhadap keaktifan siswa

Pada sisi lain humor telah banyak diperbincangkan dan dibuktikan, karena tertawa berarti melakukan peregangan otot-otot halus tidak hanya di sekitar wajah tapi seluruh tubuh sehingga kita menjadi santai. Humor juga berkhasiat memacu kreativitas, karenanya sangat dianjurkan dalam ruang kelas maupun ruang keluarga. Dari uraian tersebut diatas mendukung hasil analisis data yang telah dilakukan dengan hasil $F_{hitung} > F_{tabel} = 4,882 > 3,252$.

D. KESIMPULAN

Strategi pembelajaran humor berpengaruh positif terhadap keaktifan siswa terbukti dengan H_0 ditolak, hasil uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,129 > 2,023$ dan nilai probabilitas $0,040 < 0,05$. Rasa kebersamaan dalam kelas juga berpengaruh positif terhadap keaktifan siswa dengan hasil uji $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,454 > 2,023$ dan nilai probabilitas $0,019 < 0,05$. Strategi pembelajaran humor dan rasa kebersamaan dalam kelas secara bersamaan berpengaruh positif terhadap keaktifan siswa. Berdasarkan uji F diperoleh bahwa H_0 ditolak dengan hasil $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $4,882 > 3,252$ dan nilai signifikansi $0,013 < 0,05$. Variabel strategi pembelajaran humor memberikan sumbangan relatif 29,10% dan sumbangan efektif 6,08%. Variabel rasa kebersamaan dalam kelas memberikan sumbangan relatif -66,91% dan sumbangan efektif -13,98%.

E. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Managemen Penelitian Pendekatan Suatu Praktik*. Jakarta: Rieneke Cipta.

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No 20. 2003. Pasal 1 ayat 1.

_____. No 20. 2003: Pasal 3.